

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN SIMBOL HURUF MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI DESA DUKUH KRAJAN RT 09 RW 01 KELURAHAN DUKUH KECAMATAN SIDOMUKTI KOTA SALATIGA**

**Erma Maqdalena**

Program Studi S1 PG-PAUD  
FKIP-Universitas Kristen Satya Wacana  
[272014001@student.uksw.edu](mailto:272014001@student.uksw.edu)

**Ajeng Ayu Widiastuti**

Program Studi S1 PG-PAUD  
FKIP-Universitas Kristen Satya Wacana  
[ajeng.widiastuti@uksw.edu](mailto:ajeng.widiastuti@uksw.edu)

**ABSTRACT**

*This study aims to improve the ability to recognize symbols of the letters through the game of snakes ladder in children aged 5-6 years in Desa Dukuh Krajan RT 09 RW 01, Kelurahan Dukuh, Kecamatan Sidomukti, Kota Salatiga. This research is a type of Action Research Research (PAR). This study uses the subjects of children aged 5-6 years, amounting to 5 children. Technique of collecting data by observation, documentation, and interview. Data analysis techniques using quantitative descriptive. The results of this study indicate that snakes ladder method can improve the ability to recognize symbols of letters. The increase of letter symbol recognition can be seen based on the increase of pre-action percentage because 53,33% increase in cycle I become 65,55%, in cycle II increase to 81,65%, so that learning can be said succeed because of its calculation. the percentage of the ability to recognize symbols shows 76%. Indicators used include children who can show the shape of the symbol (pre-writing), create a picture with some letters / posts that have been shaped letters, and write his own name.*

**Keywords:** *Symbols of letters, game of ladder snakes*

**PENDAHULUAN**

Aspek perkembangan yang penting untuk di kembangkan dalam tumbuh kembang anak terdiri dari 5 aspek perkembangan dan yang tidak kalah penting untuk dikembangkan adalah aspek perkembangan bahasa. Menurut (Depdiknas, 2000) bahasa sebagai alat komunikasi dengan lingkungan. Berkomunikasi adalah cara mengutarakan perasaan dan pikiran yang biasanyadiungkapkankedalam bentuk simbol untuk mengartikanpengertian secara langsung melalui perkataan, tulisan, angka, gambar, dan ekspresi. Bahasa terdiri dari 2 sifat yaitu bahasa

reseptif dan bahasa ekspresif. Dimana bahasa reseptif adalah kemampuan untuk memahami apa yang orang lihat atau yang sering disebut adalah visual. Sedangkan bahasa ekspresif adalah cara berkomunikasi secara simbolis baik visual yaitu menulis, memberi tanda maupun auditorik. Penguasaan bahasa reseptif dan ekspresif sangat penting untuk dikembangkan karena anak usia dini perlu menguasai dua sifat bahasa tersebut untuk kemampuan mereka dalam hal membaca permulaan. Perkembangan bahasa anak usia dini bukan hanya terdiri dari berbicara tetapi juga menyimak, membaca dan menulis untuk anak usia dini. Menurut Ella (dalam Anggun, 2016) Keaksaraan awal merupakan tatanan fondasi untuk menguasai kemampuan membaca dan menulis. Pada saat memberikan materi ajar tentang membaca untuk anak usia 5-6 tahun sebaiknya diajarkan dengan cara mengajar yang menyenangkan untuk anak, dengan cara yang menyenangkan itulah anak akan merasa belajar tanpa beban dan tertekan. Orang tua dan lingkungan memberi peran yang sangat penting dalam proses belajar membaca permulaan menurut Istri Ratna Dewi (2016). Membaca yaitu mengartikan simbol atau lambang ke dalam bentuk bunyi yang dikombinasikan dengan perkataan menurut Susanto (dalam Sari, 2014). Jika beberapa anak digolongkan mampu mengenali beberapa huruf dan juga membaca kata yang tercetak di lingkungan mereka sebelum mereka mengerti abjad, anak-anak sangat butuh untuk dikenalkan atau bahkan mengetahui abjad untuk nantinya akan menjadi pembaca dan penulis yang mandiri. Ketika berulang kali anak ditunjukkan dan diperlihatkan huruf-huruf, anak-anak akan mampu mengenal dan menyebutkan huruf dengan baik. Berbanding terbalik jika mereka tidak pernah ditunjukkan huruf sedini mungkin anak akan kesulitan ketika berada pada jenjang pendidikan sekolah dasar menurut Wasik (2008). Dengan membaca anak dapat mengikuti pembelajaran di sekolah dan anak dapat membuka jendela pengetahuannya untuk bekal keberhasilannya menurut Aulia (dalam Tjoe, 2012).

### **Simbol Huruf**

Menurut Cormick (dalam Mislahusnika, 2016), Bromley (dalam Sari, 2014), dan Papalia (dalam Sari, 2014) simbol huruf merupakan komponen yang sangat penting dalam perkembangan baca-tulis anak dimana simbol huruf dapat memberikan makna yang terdiri dari simbol yang berupa visual ataupun verbal dan selain itu simbol atau lambang huruf adalah tempat seseorang meletakkan makna. Memberikan simbol akan banyak menolong anak untuk dapat mengenali dirinya sendiri tanpa adanya kehadiran fisiknya. Menurut Siantayani (2011) jika anak hanya mampu menghafalkan huruf melalui lagu saja sebenarnya kurang mendapatkan hasil yang maksimal. Perlu langkah supaya anak memahami sebuah huruf, huruf adalah suatu simbol yang mewakili bunyi. Selanjutnya dari simbol tersebut dapat dikelompokkan bersama sehingga membentuk suatu kata, dan kata tersebut memiliki makna. Menurut Cochran Efal (dalam Muslitaryanti, 2012) tahap perkembangan membaca untuk usia 5-6 tahun berada pada tahap membaca gambar (*bridging reading stage*). Pada rentang usia 5-6 tahun anak mempunyai kepekaan pada tulisan yang ada di sekitar mereka, memilih huruf atau kata yang sudah mereka kenal, memperlihatkan bentuk-bentuk simbol (pra-menulis), menulis huruf dari namanya sendiri,

bahkan menceritakan kembali isi cerita secara sederhana. Tahap ini anak juga sudah mulai mengenal abjad.

Menurut Aulia (dalam Sari, 2014) membaca simbol harus memfokuskan kepada pemahaman simbol huruf untuk mengenalkan bunyi dari simbol sedini mungkin. Langkah tersebut dapat dilakukan dengan mengenalkan macam-macam nama *alphabet* yang berjumlah 26 huruf (a-z) beserta bunyinya. Langkah tersebut biasanya dikenalkan dari huruf yang sederhana dan sering digunakan.

Menurut Permendiknas Nomor 146 tahun 2014, mengenai standar tingkat pencapaian perkembangan anak pada lingkup perkembangan bahasa terdapat 3 kompetensi dasar yaitu: (1) memahami bahasa reseptif, (2) memahami bahasa ekspresif, (3) mengenal keaksaraan awal melalui bermain. Dari ketiga kompetensi dasar terdapat indikator didalamnya, yang meliputi: menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang lebih, melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai aturan yang disampaikan, mengungkapkan keinginan, perasaan, pendapat, dengan kalimat sederhana dalam komunikasi dengan anak atau orang dewasa, menunjukkan perilaku senang membaca buku terhadap buku-buku yang dikenali, mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi, menceritakan kembali isi cerita secara sederhana, menunjukkan bentuk simbol (pra-menulis), membuat gambar dengan beberapa coretan/ tulisan yang sudah berbentuk huruf/ kata, menulis dari namanya sendiri. Dalam penelitian ini penulis hanya berfokus pada kompetensi dasar mengenal keaksaraan awal melalui bermain dengan indikator yaitu menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra-menulis) dan kompetensi dasar menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya dengan indikator membuat gambar dengan beberapa coretan/ tulisan yang sudah berbentuk huruf/ kata, dan menulis huruf dengan namanya sendiri.

Berdasarkan pengamatan kepada anak yang berusia 5-6 tahun di Desa Dukuh Krajan RT 09 RW 01, Dukuh, Sidomukti, Salatiga. Pembelajaran membaca permulaan khususnya mengenai pengenalan simbol huruf masih sangat kurang. Dilihat dari hasil observasi ketika anak ditunjukkan huruf dan diminta untuk membacanya, mereka dapat menyebutkannya namun tidak sampai huruf akhir. Anak-anak juga mengalami kesulitan ketika diminta untuk menyebutkan huruf secara acak. Anak di Desa Dukuh Krajan RT 09 RW 01, Dukuh, Sidomukti, Salatiga yang berusia 5-6 tahun ada 5 anak, kelima anak tersebut dapat dikatakan masih sangat kurang dalam mengenal simbol huruf. Ada 1 anak ketika diminta untuk menuliskan namanya sendiri, dia menulis dari kanan ke kiri dan semua hurufnya terbalik. 3 anak lainnya ketika menulis namanya sendiri juga tidak lengkap hurufnya dan masih dibantu. Hanya 1 anak saja yang mampu menuliskan namanya dengan benar.

Anak-anak juga masih sering terbalik dengan beberapa huruf seperti contoh “b” dengan “d”, “f” dengan “v”, “n” dengan “m”, dan “l” dengan “i”. Dapat diartikan anak-anak di desa Dukuh Krajan RT 09 RW 01, Dukuh, Sidomukti, Salatiga kemampuan membaca permulaannya sampai pada tahap menyebutkan sesuai urutan tanpa tahu simbol hurufnya. Ditambah lagi informasi dari hasil wawancara dengan orang tua, mereka sangat jarang mengajarkan anak membaca di rumah karena orang tua sibuk bekerja sehingga dukungan orang tua untuk

mengajarkan anaknya belajar terkhusus untuk mengenalkan simbol huruf sangat kurang. Memahami tentang pentingnya mengenalkan simbol huruf pada anak usia dini, diperlukan strategi yang tepat dan dalam situasi yang menyenangkan sehingga anak-anak tidak merasa bosan dan tertekan dalam pembelajaran.

### **Permainan Ular Tangga**

Media yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajarannya yaitu permainan yang telah dimodifikasi. Hal tersebut bertujuan supaya anak lebih semangat dan tidak mudah jenuh dengan permainan yang sudah disediakan. Sehingga sangat diharapkan media ular tangga yang dimodifikasi mampu meningkatkan kemampuan mengenal simbol huruf. Permainan ular tangga sangat banyak dikenal orang dan disenangi oleh anak-anak. Menurut Isnaini (dalam, 2018) permainan ular tangga merupakan permainan yang berisi tentang gambaran yang menceritakan tentang sebuah peristiwa yang mempertanyakan perasaan senang, marah, sedih yang akan diekspresikan oleh anak. Sedangkan menurut Cahyo dan Francisca (dalam Yuvitasari, 2015) permainan ular tangga merupakan permainan dalam bentuk papan yang dibuat dalam kotak kecil-kecil dan di kotak kecilnya terdapat beberapa gambar ular dan tangga dengan sengaja dihubungkan dari satu kotak ke kotak yang lainnya, namun tidak semua hanya kotak-kotak tertentu yang telah ditentukan. Permainan ini bisa dimainkan bersama-sama. Terdapat manfaat yang bisa diperoleh dari permainan ular tangga berkaitan tentang mengenal simbol huruf yaitu: 1) menambah kosa kata bagi anak, 2) membantu anak belajar membaca, 3) membantu anak mengerti kalimat permintaan dan perintah, menurut Freddy (dalam Yuvitasari, 2015) 4) dapat mengembangkan pengetahuan dasar menurut Martiana (2014), 5) mengenal gambar dan menghafal gambar, menurut Agus N. Cahyo (dalam Yuvitasari, 2015). Selain itu permainan ular tangga juga memberikan manfaat yaitu anak dapat mematuhi peraturan dalam permainan, dapat menghitung peluang dadu yang muncul, dapat membaca simbol angka, menyebutkan gambar dan warna, anak juga mampu bersosialisasi dengan teman dan guru, menurut W Atik Pramesti, dkk (2017)

Dari hasil penelitian yang sebelumnya dari Yuvitasari (2015) yang diberi judul Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata melalui Metode Permainan Ular Tangga pada Anak Kelompok A TK Sinar Melati I Sariharjo Ngangklik Sleman Yogyakarta, bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal kata. Hal tersebut ditunjukkan dengan anak sudah mampu menunjukkan kata sesuai gambar/ perintah, menyebutkan simbol-simbol dalam kata, dan menyebut kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis.

### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Participatory Action Research* (PAR). menurut (Mertler, 2011) PAR (*Participatory Action Research*) adalah proses dimana perkumpulan banyak orang berusaha mempelajari masalah secara ilmiah dalam rangka membimbing, memperbaiki, dan mengevaluasi keputusan dalam tindakan mereka lakukan. Penelitian ini dilaksanakan di desa Desa Dukuh Krajan RT 09 RW 01, Dukuh, Sidomukti,

Salatiga pada bulan Juli sampai bulan Desember tahun 2017. Subyek dalam penelitian ini adalah anak-anak di desa Desa Dukuh Krajan RT 09 RW 01, Dukuh, Sidomukti, Salatiga dengan jumlah 5 anak yaitu terdiri dari 4 anak perempuan dan 1 anak laki-laki.

Adapun alur yang di gunakan didalam penelitian ini mengacu pada teori Arikunto (2010) yang terdiri dari 4 tahap yaitu: tahap pertama , merancang Rencana Kegiatan Harian (RKH), mempersiapkan peralatan permainan ular tangga, dan menyiapkan lembar pengamatan yaitupanduan observasi untuk mengetahui kemampuan mengenal simbol huruf pada subyek yang telah ditentukan. Kemudian tahap tindakan dilaksanakan sebagai berikut, peneliti sekaligus pelaku mempersiapkan peralatan yang akan digunakan dalam permainan ular tangga, memberikan pengertiantentang cara bermain ular tanggayang akandilakukan, mencontohkan langsungcara bermain ular tangga dengan menjadikan anak sebagai pionnya. Selanjutnya tahap pengamatan dilaksanakan sebagai berikut: Peneliti sekaligus pelaku melakukan pengamatan terhadap anak-anak yang sedang melakukan permainan ular tangga guna mengenal simbol huruf. Pengamatan dilakukan dengan melihat beberapa aspek yang telah ditentukan oleh peneliti sekaligus pelaku yaitu: anak mampu menyebutkan simbol huruf berdasarkan banyaknya huruf yang dipahami, anak mampu membuat huruf yang dipahami melalui coretan/ tulissan yang berbentuk huruf, dan mampu menulis namanya sendiri dengan lengkap dan benar. Pada tahap terakhir peneliti sekaligus pelaku melakukan evaluasi tentang keberhasilan dari penelitian tindakan yang sudah dilakukan berdasarkan ketercapaian indikator keberhasilan yang sudah diterapkan dan jika belum tercapai maka dilakukan siklus selanjutnya.

Data dari penelitian ini diperoleh melaui observasi, dokumentasi, dan wawancara untuk mengetahui pencapaian belajar yang dihasilkan dari pengenalan simbol huruf pada anak yang berusia 5-6 tahun di desa Dukuh Krajan RT 09 RW 01 Salatiga melalui permainan ular tangga. Berikut adalah pedoman kisi-kisi yang akan dipergunakan dalam pengamatan.

Tabel 1. Kisi-kisi Pedoman Observasi Kemampuan Megenal Simbol Huruf

Kompetensi Dasar	Indikator	Item
3.12 Mengetahui keaksaraan awal melalui bermain.	1. Menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra-menulis).	Anak mampu menyebutkan simbol huruf berdasarkan banyaknya huruf yang anak pahami.
4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	1. Membuat gambar dengan beberapa coretan/ tulisan yang sudah berbentuk huruf/ kata.	Anak mampu membuat huruf yang dipahami melalui coretan/tulisan yang berbentuk huruf.
	2. Menulis huruf-huruf dari namanya sendiri.	Anak mampu menulis namanya sendiri dengan benar.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif yang ditunjukkan dengan hasil persentase. Pengolahan data akan menghasilkan hasil data dalam bentuk persentase

persentase, lalu selanjutnya akan dituangkan kedalam bentuk kalimat. Pada penelitian ini peneliti menggunakan rumus penilaian dari Ngalm Purwanto (dalam Yuvitasari, 2015) yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari

R = Nilai mentah yang diperoleh

SM = Nilai maksimum ideal dari nilai yang ada

100% = Bilangan Tetap

Perolehan hasil, selanjutnya akan dikelompokkan ke dalam 4 kategori, menurut Suharsimi Arikunto, (2010). Adapun kategoriya sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori penilaian

NO	KATEGORI	JUMLAH PERSENTASE
1.	Baik	76-100%.
2.	Cukup	56-75%.
3.	Kurang	41-55%.
4.	Belum Baik	0-40%.

Keberhasilan dari penelitian yang sudah dilakukan dapat dinyatakan berhasil jika 76% kemampuan anak dalam mengenal simbol huruf bisa meningkat dengan bantuan media permainan ular tangga. Hasil yang diperoleh akan diketahui dari persentase pencapaian dikeseluruhan indikator yang tercantum didalam instrument penilaian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kemampuan Awal

Untuk mengerti sejauh manakemampuan anak mengenal simbol huruf pada waktusebelum diberikan stimulasi, peneliti sekaligus pelaku melakukan observasi terlebih dahulu tentang kemampuan awal pengenalsimbol huruf pada mereka yang dijadikan subyek penelitian yang di lakukan pada awal Juli 2017. Kemampuan mengenal simbol huruf yang diamati terdiri dari 3 indikator, yaitumenunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra-menulis), membuat gambar dengan beberapa coretan/tulisyang sudah berbentuk huruf/ kata, dan menulis huruf-huruf dari namanya sendiri.Observasi yang telah dilaksanakan berpedoman pada lembar observasi, Berikut adalah hasil pengamatan yang telah dilakukan tentang kemampuan mengenal simbol huruf sebelum dilakukantindakan.

Tabel 3. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Simbol Huruf Sebelum Tindakan

No	Indikator	Jumlah Persentase
1.	Menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra-menulis)	55%

2.	Membuat gambar dengan beberapa coretan/ tulisan yang sudah berbentuk huruf/ kata	40%
3.	Menulis huruf-huruf dari namanya sendiri	65%
Rata-rata Pencapaian Anak		53.33%

Tabel 3. Menunjukkan hasil di mana dari 5 anak yang menjadi subyek pengamatan tentang kemampuan mengenal simbol huruf yang terdiri dari indikator menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra-menulis) 55% yaitu 5 anak masih memerlukan bantuan. Membuat gambar dengan beberapa coretan/ tulisan yang sudah berbentuk huruf/ kata persentase yang diperoleh 40% yaitu 5 anak dapat dikatakan masih memerlukan bantuan untuk membuat gambar dengan beberapa coretan/ tulisan yang sudah berbentuk huruf/ kata. Indikator menulis huruf-huruf dari namanya sendiri persentase yang diperoleh 65% yaitu 1 anak mampu menuliskan namanya dengan benar dan 4 anak lainnya masih kesulitan dan perlu untuk dibantu.

Hasil observasi kemampuan mengenal simbol huruf pada Pra-tindakan memperoleh data bahwa kemampuan mengenal simbol huruf dengan rata-rata pencapaian 53.33% dikatakan masih belum memenuhi persentase yang diinginkan yaitu 76% pada semua indikatornya. Dari hasil tersebut peneliti sekaligus pelaku membutuhkan stimulasi supaya kemampuan mengenal simbol huruf dapat meningkat melalui permainan ular tangga yang telah dimodifikasi.

### Siklus I

Tahap dari penelitian yang dilakukan ini terbagi dalam 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Disiklus I diadakan pertemuan sebanyak 3 kali. Tema yang digunakan yaitu Kebutuhanku. Kegiatan pengamatan dilakukan pada saat pelaksanaan tidak untuk mencatat hasil pengamatan sesuai dengan skor kriteria keberhasilan selama penelitian berlangsung. Pengamatan dilaksanakan dengan pedoman lembar observasi. Dari hasil observasi peneliti sekaligus pelaku mendapatkan data sebagai berikut:

Tabel 4. Peningkatan Kemampuan Mengenal Simbol Huruf Siklus I

No	Indikator	Persentase Kemampuan Awal	Persentase Siklus I
1.	Menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra-menulis)	55%	63.33%
2.	Membuat gambar dengan beberapa coretan/ tulisan yang sudah berbentuk huruf/ kata	40%	56.66%
3.	Menulis huruf-huruf dari namanya sendiri	65%	76.66%
Rata-rata Pencapaian Anak		53.33%	65.55%

Dari tabel 4 dapat dilihat bahwa, hasil pencapaian kemampuan mengenal simbol huruf pada siklus I menunjukkan rata-rata ketercapaian anak sebanyak 53.33% menjadi 65.55%.



Peningkatan pada siklus Ikita dapat melihat pada setiap indikator yang tertera di lembar observasi yaitu menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra-menulis) dari 55% meningkat menjadi 63.33%, Indikator membuat gambar dengan beberapa coretan/ tulisan yang sudah berbentuk huruf/ kata dari 40% meningkat menjadi 56.66%. Indikator menulis huruf-huruf dari namanya sendiri 65% meningkat menjadi 76.66%. Dari penelitian siklus I secara keseluruhan kemampuan mengenal simbol huruf belum mengalami perkembangan dengan maksimal. Hal tersebut dilihat dari hasil keseluruhannya siklus I yang mendapat hasil 2 dari 3 indikator belum mencapai 76%, untuk itu membutuhkan adanya perlakuan untuk memperbaiki disiklus II. Berdasarkan pengamatan pada siklus I terdapat beberapa kendala selama proses pelaksanaan tindakan siklus I yaitu pada saat bermain anak yang menunggu giliran bermain, mereka asik bermain sendiri dan ngobrol dengan temannya yang lain dan dadu yang digunakan cepat mengelupas disetiap sudutnya.

Dari kendala yang ditemukan maka peneliti sekaligus pelaku membuat aturan barudan tindakan perbaikan antara lain 1) Pada waktu mulai bermain mulai di berlakukan *reward* bagi anak yang dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik. Diharapkan dengan *reward* anak dapat fokus dan memperhatikan sungguh-sungguh. 2) Dadu diperbaiki dan di lapiisi lakban bening supaya lebih tahan lama.

## Siklus II

Tahap dari penelitian yang dilakukan ini terbagi dalam 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Disiklus II diadakan pertemuan sebanyak 3 kali. Tema yang digunakan yaitu Kebutuhanku. Dalam pelaksanaan tindakan *reward* mulai diterapkan supaya anak fokus dalam mengikuti pemberian stimulasi mengenal simbol huruf.

Kegiatan pengamatan dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan guna melihat hasil pengamatan pada saat berlangsungnya penelitian. Observasi dilaksanakan berpedoman dengan lembar observasi. Berdasarkan hasil observasi diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 5. Peningkatan Kemampuan Mengenal Simbol Huruf Siklus II

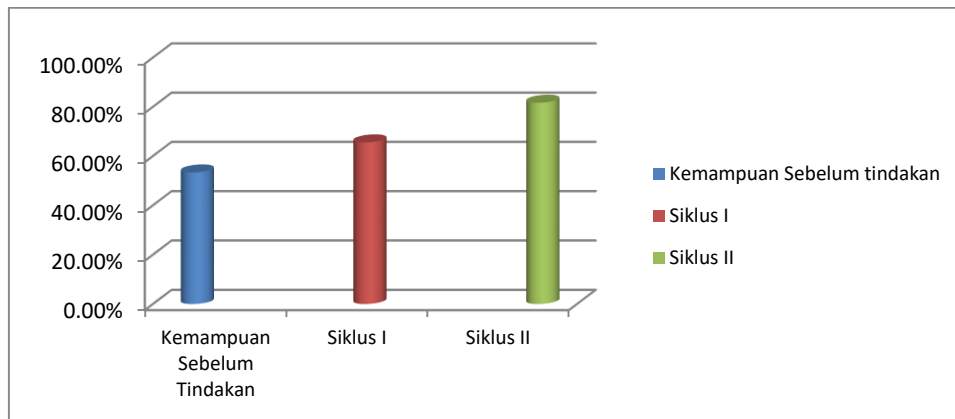
No	Indikator	Persentase Kemampuan Awal	Persentase Siklus I	Persentase Siklus II
1.	Menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra-menulis)	55%	63.33%	79.99%
2.	Membuat gambar dengan beberapa coretan/ tulisan yang sudah berbentuk huruf/ kata	40%	56.66%	76.66%
3.	Menulis huruf-huruf dari namanya sendiri	65%	76.66%	88.32%
Rata-rata Ketercapaian Anak		53.33%	65.55%	81.65%

Dari tabel 5. dapat dilihat bahwa, hasil pencapaian kemampuan mengenal simbol huruf pada siklus I meningkat dengan rata-rata 53.33% menjadi 65.55% lalu disiklus II mengalami peningkatan kembali menjadi 81.66%. Meningkatnya kemampuan awal sampai siklus II bisa dilihat disetiap indikator yaitu menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra-menulis) 55% meningkat



menjadi 79.99%, indikator membuat gambar dengan beberapa coretan/ tulisan yang sudah berbentuk huruf/ kata meningkat dari 40% menjadi 76.66%, Indikator menulis huruf-huruf dari namanya sendiri meningkat dari 65% menjadi 88.32%.

Grafik 1. Rata-rata Data Peningkatan Kemampuan Mengenal Simbol Huruf



Melihat hasil yang ditunjukkan dari kemampuan awal sampai pada siklus II, bahwa kemampuan mengenal simbol huruf anak pada saat pra-tindakan menuju pada siklus I meningkat 12.22% dan padaakhir siklus II meningkatlagi dengan persentase28.32%. Dapat disimpulkan dari analisis yang telah dilakukan bahwa kemampuanmengenal simbol huruf pada anak usia 5-6 tahun di desa Desa Dukuh Krajan RT 09 RW 01, Dukuh, Sidomukti, Salatiga sudah meningkat dengan metode ular tangga yang yang di cetak MMT yang berukuran 150cm x 180cm sejumlah 30 kotak dan satu buah dadu. Meningkatnya kemampuan mengenal simbol huruf pada anak usia 5-6 tahun dapat dilihat dari hasil pengamatankemampuan awal dengan hasil persentase yangditunjukkan yaitu 53.33%, laludisiklus I menjadi 65.55% dan disiklus II menjadi81.65%.

### Pembahasan

Hal yang perlu diajarkan untuk melatih anak dapat membaca dan menulis yaitu mengenal simbol huruf, karena mengenal simbol hurufadalah suatu hal yang pentinguntuk kesiapan anak pada jenjang pendidikan selanjutnya. Menurut Depdiknas (dalam Dwiarti, 2013) kemampuan membaca pada anak terdapat lima tahapan, salah satunya adalah tahap “membaca gambar”. Pada tahap membaca gambar anak-anak pada usia 5-6 tahun tumbuh kesadarannya terhadap tulisan, kata-kata, lagu, puisi yang ada dilingkungan sekitar mereka, bahkan dapat mengenal abjad. Sehingga menurut Kemdikbud (dalam Anggun, 2016) keaksaraan awal dapat dibangun bagi anak-anak yang berminat membaca dengan menguasai, bahasa lisan, lingkungan beraksara, pengetahuan abjad melalui bernyayi, pemahaman visual-gambar (bola, buah, bunga), konsep banhan cetak (tulisan yang dikenal anak seperti namanya sendiri, TV, Spiderman), bahasa tulis-pengetahuan tentang buku, seolah membaca-meniru membaca, dan seolah menulis-meniru menulis, menurut Kemdikbud

Berhubungan dengan mengenal simbol huruf, sangat terlihat didalam permainan ular tangga beberapa anak masih sangat sulit untuk membedakan huruf-huruf yang hampir mirip.

Sependapat dengan Seefeldt & Wasik (2008) yang mengungkapkan bahwa sangatlah wajar untuk anak yang menghadapi masalah yang berkaitan dalam hal membedakan huruf.

Penelitian mengenal simbol huruf ini menggunakan metode permainan, permainan yang digunakan adalah ular tangga. Metode ini dipilih supaya anak usia 5-6 tahun belajar seperti bermain dan bermain namun belajar, karena bermain adalah kegiatan yang penting untuk perkembangan anak usia dini. Dimana karakteristik anak-anak yang senang berjelajah sendiri (eksplorasi) dan aktif merupakan salah satu proses pembelajaran menurut Istri Ratna Dewi (2016). Conny (2008) permainan adalah cara dimana anak dengan mudah bereksplorasi, dari hal yang tidak mereka kenal sampai yang dikenalnya. Selain itu tujuan permainan ular tangga menurut Raisatun (2013) bahwa permainan ular tangga dapat mempermudah dalam mengasah kemampuan kognitif anak (bahasa). Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan bermain akan merangsang kemampuan berfikir anak dengan sangat baik jika dilakukan dengan perasaan senang sehingga semua kegiatan belajar yang dilakukan anak semua masuk kedalam pikirannya menurut Guswarni (2012) dan Istri Ratna Dewi (2016).

*Reward* adalah suatu penghargaan yang diberikan kepada orang yang dapat melakukan sesuatu dengan benar, tekun, berperilaku baik, rajin, berprestasi, dll supaya terdorong untuk melakukan yang terbaik menurut Puspitasari (2015). Guna memperbaiki hasil dari kendala yang ditemukan pada siklus I, peneliti sekaligus melakukan *reward* dan pengarahan kepada anak yang mampu melakukan instruksi dengan baik dan benar. Seperti yang dikemukakan oleh Ibrahim & Syaoidah (dalam Yuvitasari, 2015) motivasi atau dorongan akan memberikan peran yang sangat penting dalam pembelajaran, tanpa adanya motivasi atau dorongan anak-anak akan malas atau bahkan tidak mau untuk melakukan kegiatan. Menurut Leichter (dalam Riniraihan, 2012) selain motivasi peran lingkungan keluarga juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan semangat anak dalam hal mengenal simbol huruf, keteladanan membaca harus sering ditunjukkan kepada anak oleh orang tua. Seperti diketahui anak-anak memiliki potensi untuk meniru secara naluriah

Berdasarkan penelitian yang telah berlangsung, anak-anak sangat semangat dan senang pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran mengenal simbol huruf dan didukung dengan media ular tangga membuat anak tertarik untuk mengikuti kegiatan yang diberikan. Secara keseluruhan dari kemampuan awal sampai pada siklus II kemampuan mengenal simbol huruf menggunakan permainan ular tangga, dapat mengalami peningkatan sampai 81.65% dengan kategori baik. Sehingga, melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal simbol huruf pada anak usia 5-6 tahun.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang sudah selesai dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan mengenal simbol huruf untuk anak usia 5-6 tahun di desa Desa Dukuh Krajan RT 09 RW 01, Dukuh, Sidomukti, Salatiga mampu ditingkatkan menggunakan permainan ular tangga. Peningkatan kemampuan mengenal simbol huruf bisa dilihat dari hasil persentase yang

didapatkan dari pra tindakan sebesar 53.33% mengalami peningkatan sebesar 12.22% dan disiklus I menjadi 65.55% disiklus II mengalami peningkatan kembali sebesar 16.10% menjadi 81.65%, oleh karena itu penelitian dapat dikatakan berhasil karena hasil karena perhitungan kemampuan mengenal simbol huruf menunjukkan  $\geq 76\%$ . Peningkatan kemampuan mengenal simbol huruf tersebut meliputi indikator anak sudah mampu menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra-menulis), membuat gambar dengan beberapa coretan/ tulisan yang sudah berbentuk huruf/ kata, dan menulis huruf-huruf dari namanya sendiri.

### Saran

1) Bagi orang tua supaya permainan ular tangga dapat digunakan sebagai alternatif pilihan untuk mengajarkan anak-anaknya belajar simbol huruf, sehingga anak-anak ketika belajar jauh dari kata bosan. 2) Bagi peneliti selanjutnya supaya hasil dari penelitian meningkatkan kemampuan mengenal simbol huruf melalui permainan ular tangga dapat digunakan untuk acuan penelitian yang selanjutnya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anggun. 2016. Ruang Guru PAUD Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. <http://anggunpaud.kemdikbud.go.id/index.php/berita/index/20161207084308/Keaksaraan-Awal>. diakses pada tanggal 01 Januari 2018 pukul 11.00 WIB
- Arikunto dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Conny, R. Semiawan. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks.
- Depdiknas. 2000. *Kurikulum Berbasis Kompetensi TK*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Menengah
- Dwiarti, Retno. 2013. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Permainan Kartu Kata Pada Anak Kelompok B TK Masyithoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta. Skripsi (diterbitkan). Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. <http://eprints.uny.ac.id/15247/1/SKRIPSI%20LENGKAP%20RETNO.pdf>. Diakses pada tanggal 26 juli 2017 pukul 22.20 WIB
- Guswarni, Eka. 2012. Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Melalui Permainan Kartu Gambar Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Agam. *Vol.1. No.2* <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/view/1616> Diakses pada 28 Juli 2017 pukul 16.10 WIB
- Dewi, I. Ratna. 2016. Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha 4 ( 2)*. Universitas Pendidikan Ganesha <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/download/7625/5199> Diakses pada 4 Januari 2018 pukul 14.00 WIB

- Martina, L. D. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Metode Bermain Dengan Media Ular Tangga Pada Anak. *Vol.2, No 2 Oktober 2014*. IKIP Veteran Semarang  
<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=251663&val=6769&title=UPAYA%20MENINGKATKAN%20KEMAMPUAN%20BERHITUNG%20MELALUI%20METODE%20BERMAIN%20DENGAN%20MEDIA%20ULAR%20TANGGA%20PADA%20ANAK> Diakses pada tanggal 28 Juli 2017 pukul 15.30 WIB
- Mertler, Craig, A. 2011. *Action Research*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Mislahusnika. 2016. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Melalui Permainan Pohon Huruf pada Anak Usia Dini di PAUD Teratai. Skripsi (diterbitkan). Bandar Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.  
<http://digilib.unila.ac.id/23409/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf> Diakses pada tanggal 21 Juli 2017 pukul 16.00 WIB
- Muslityanti. 2012. Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Kartu Huruf di Kelompok B TK Cempaka Kebon Gulo Musuk Tahun Ajaran 2012/2013. Skripsi (diterbitkan). Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.  
[http://eprints.ums.ac.id/19983/20/NASKAH\\_PUBLIKASI.pdf](http://eprints.ums.ac.id/19983/20/NASKAH_PUBLIKASI.pdf) Diakses pada 21 Juli 2017 pukul 16.30 WIB
- Yanti, W. N. & Efrinaelsa. 2018. *Snake And Ladder Game: Solusi untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Ekspresif Anak Autis*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Berkebutuhan Khusus 6 (1) Tahun 2018*. Universitas Negeri Padang  
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/download/101676/100631> diakses 27 Desember 2018 pukul 09.00 WIB
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014
- Puspitasari, Richa. 2015. Pengaruh Pemberian Hadiah (Reward) Terhadap Kemandirian Belajar Anak Di TK Tunas Muda Karas Kabupaten Magetan. *Vol. 1. No. 2*. IKIP PGRI Madiun  
<http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pip/article/download/7503/5360> diakses pada tanggal 4 Januari 2018 pukul 15.00 WIB
- Raisatun, Nisak. 2013. *Seabrek Games Asyik- Edukatif untuk mengajar PAUD/TK*. Jogjakarta: Diva Press
- Rainiraihan. 2012. Pengembangan, Membaca Anak Usia Dini dengan Media Flash Card. Makalah. Universitas Negeri Malang.  
<http://rinirahan.wordpress.com/2012/04/2018/pengembangan-membaca-anak-usia-dini-dengan-media-flash-card/>. Diakses pada tanggal 03 Januari 2019 pukul 19.00 WIB
- Sari, R. Y. 2014. Meningkatkan Keterampilan Membaca Simbol Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Huruf Di Kelompok A PAUD emala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu. *Skripsi (diterbitkan)*. Bengkulu: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.  
<http://repository.unib.ac.id/8699/2/I%20CII%20CIII%20CII-14-rin.FK.pdf> Diakses pada 21 Juli 2017 pukul 16.00 WIB
- Siantayani, Yulianti. 2011. *Persiapan Membaca Bagi Balita*. Yogyakarta: Krizter Publisher.
- Tjoe, J. L. 2012. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pemanfaatan Multimedia. *Vol. 7. Edisi 1 April 2013*. Universitas Negeri Jakarta

<http://pps.unj.ac.id/journal/jpud/article/download/31/32> Diakses pada 20 Juli 14.15 WIB

Pramesti, W. Atik dkk. 2017. Terapi Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Vol 2, No 2 2017*. Jurnal Keperawatan Muhammadiyah <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/961> Diakses pada tanggal 27 Desember 10.15 WIB

Wasik, C. S. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang.

Yuvitasari, Intan. 2015. Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Melalui Metode Permainan Ular Tangga Kata Pada Anak Kelompok A TK Sinar Melati I Sariharjo Ngangklik Sleman Yogyakarta. Skripsi (diterbitkan). Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. <http://eprint5-s.uny.ac.id/15801/1/SKRIPSI%20Intan%20Yuvitasari%20NIM.%2012111247010.pdf> Diakses tanggal 26 juli 2017 pukul 22.20 WIB